スーパーファミコン®

SHVC-AAJJ-JPN

SUPER FAMICOM
LICENSED BY NINTENDO

Arabian Nights
アラビアンナイト

〜砂漠(さばく)の精霊王(せいれいおう)〜

取(と)り扱(あつか)い説明書(せつめいしょ)



MADE IN JAPAN

TAKARA®

ごあいさつ

このたびは、タカラのスーパーファミコン専用ソフト「アラビアンナイト ～砂漠の精霊王～」を、お買い上げいただきまして誠にありがとうございました。ご使用前に、取り扱い方、使用上の注意など、この「取り扱い説明書」を良くお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

⚠警　告（けいこく）

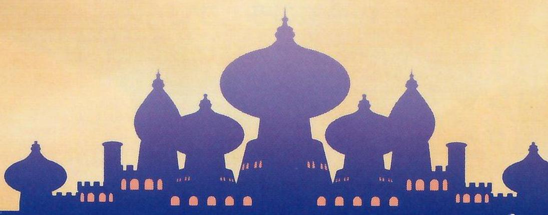
保護者の方へ、必ずお読み下さい。

●疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

●ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

Arabian Nights

CONTENTS



Arabian Nights
Prologue

心やさしきひとりの少女――、
何者をも恐れぬ勇気ある精霊。
２人の出会いが物語の始まりでした。

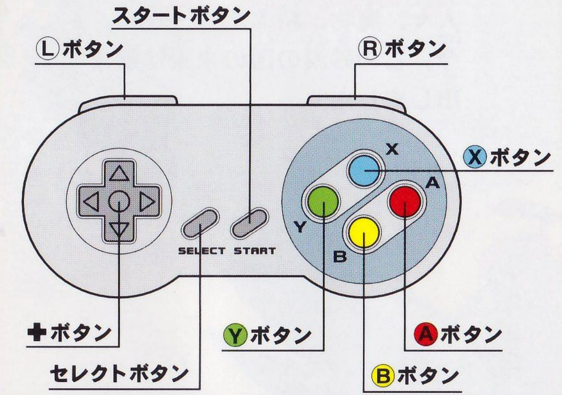


冒険の先々で出会う
人々、魔物、精霊たち――。
今、この砂漠の国の未来は動き
出しました。



そして、その運命の
糸をつむぐのは・・・
そう、あなたなのです。

コントローラーの操作方法



マップ画面

✚ボタン……………………キャラクターの移動
Xボタン……………………メニュー画面への切り換え
セレクトボタン…………移動中の先頭キャラクターの選択
スタートボタン…………特殊移動の選択
（詳しくはP.16を参照してください）

メニュー画面

✚ボタン……………上下 ― キャラクター選択、カーソルの移動
左右 ― コマンドカード選択、カーソルの移動

Ⓐボタン……………コマンド等の決定

Ⓑボタン……………コマンド等のキャンセル

Ⓨボタン……………アイテムのソート

Ⓛボタン／Ⓡボタン…キャラクターの選択、アイテムコマンド時のノーマルアイテムと重要アイテムの表示切り換え、装備コマンド時の手動オートの切り換え（Ⓡボタンのみ）

セレクトボタン ……移動中の先頭キャラクターの選択

スタート ボタン ……特殊移動の選択（トップメニュー時）、トップメニューへの切り換え

戦闘画面

✚ボタン……………カーソルの移動、カードの選択

Ⓐボタン……………コマンド等の決定

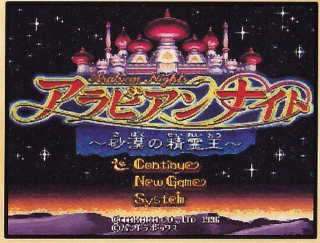
Ⓑボタン……………コマンド等のキャンセル

Ⓛボタン……………コマンド等の決定

セレクトボタン………コマンド等のキャンセル

ゲームの始め方・終わり方

始め方





1. スーパーファミコン本体にカセットをしっかりと差し込み電源をONにしてください。TAKARAのロゴが表示された後、タイトル画面が表示されます。
2. タイトル画面の時に✚ボタンでモードを選び、Ⓐボタンで決定してください。

NEW GAME（ニューゲーム）　初めて遊ぶとき

主人公の女の子の名前を決めます。初期設定の名前でよければスタートボタンを押してください。





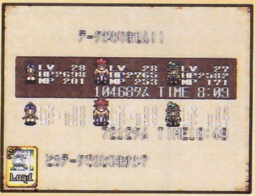
▶自分で名前を決めるときは？

まず、カーソルを名前の欄に合わせ、Ⓐボタンを押してください。Ⓛ、Ⓡボタンで「ひらがな」、「カタカナ」が選択できます。カーソルが文字の欄に移ったら、文字を選んでⒶボタンで入力します。

名前の入力が終わったらゲームスタートです。

コンティニュー CONTINUE　ゲームの続きを遊ぶとき

ゲームをセーブしてあるときは、そのデータをロードして続きを遊ぶことができます。データを✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。前回の続きからゲームスタートします。

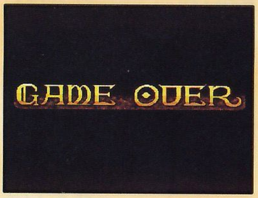


システム SYSTEM　設定を変更するとき

ゲーム環境の設定変更を行います。詳しくはP.10 を参照してください。

終わり方・ゲームオーバー

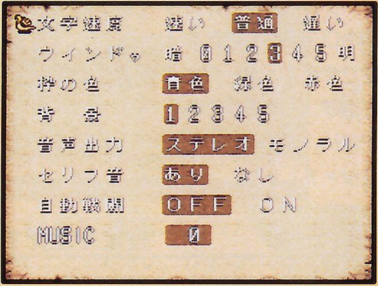
ゲームをやめる時は、必ずセーブをしてください。セーブをするにはメニュー画面の「SAVE」で行います。詳しくはP.21 を参照してください。また、ゲーム中に全員が戦闘不能状態になってしまうとゲームオーバーになってしまいます。その後、いずれかのボタンを押すとタイトル画面に戻ります。





設定(システム)について

タイトル画面で「SYSTEM」を選ぶと、ゲーム環境の設定変更を行うシステム画面になります。



文字速度……表示される文字の速さを変更します。

ウィンドウ……表示されるウィンドウ内の濃度を変更します。

枠の色……表示される枠の色を変更します。

背景……メニュー画面の背景を変更します。

音声出力……音楽のモノラル/ステレオの切り替えを行います。

セリフ音……セリフが表示される時の音の有無を変更します。

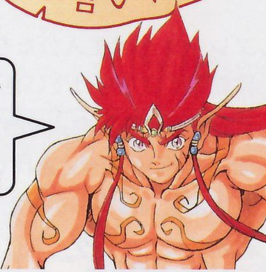
自動戦闘……ゲーム内で敵と遭遇した場合、自動的に戦闘を開始するかどうかの設定を行います。

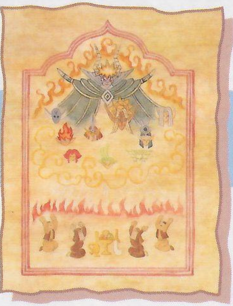
MUSIC……過去に聞いたBGMを聞くことができます。

ちょっと休けい

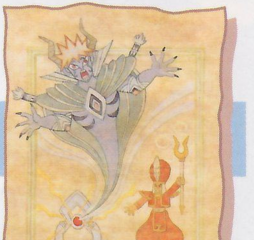
アラビアンナイト言い伝え

オレ様が指輪に封印されて数百年。
その間にこんな予言じみた言い伝えがこの国には残されていた。
どいつが描いたのかは知らねえが、
これもオレ様が偉大だからだろうな!

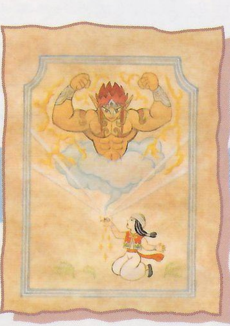




「その昔、ジンの王ありき。
幾多の魔神従え、人々
これを あがめたてまつる」



「精霊王、偉大なる魔術師の
手にかかり指輪に封じられる」



「精霊王は 心やさしき少女
のもと、その姿をあらわす」

Arabian Nights

ゲームシステム

プレイヤーは主人公たちを操作し、マップ上を移動して旅を続けていきます。旅の途中で主人公たちはさまざまな人や精霊（ジン）たちと出会い、事件や戦いに巻き込まれていきます。そして、この不思議な国に平和がもたらされるその日まで冒険は続くのです。ゲームは主に次の３タイプの画面で構成されており、状況によって自動的に切り換わったり、使い分けたりします。

メニュー画面

P.14 ~P.16

主人公たちの状態をチェックしたり、コマンドを使いたい時はメニュー画面で行います。メニュー画面はⓍボタンでいつでも呼び出すことができます。



マップ画面

P.22~P.23

冒険をする最も基本となる画面です。マップ画面には「全体マップ画面」と「フィールド画面」の2つがあります。「全体マップ画面」では目的地への移動、「フィールド画面」では情報収集や探索、イベントなどの行動を行います。



「全体マップ画面」



「フィールド画面」

戦闘画面

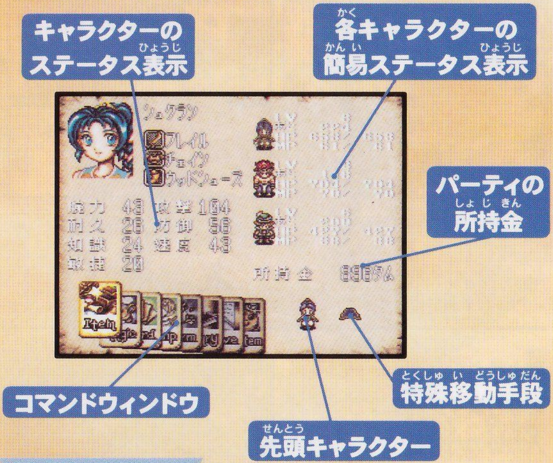
P.26~P.27

敵とそうぐうすると戦闘画面になります。戦闘はコマンド入力型のパーティバトルです。主人公たちは戦闘に勝つことによって経験をつみ、成長していきます。



メニュー画面について

マップ画面でⓧボタンを押すとメニュー画面が表示されます。ここではパーティの状態のチェック、隊列の変更など、プレイの状況に応じていろいろな指示を主人公たちに与えることができます。また、ゲームのセーブやシステムの設定などもできます。メニュー画面の見方は次のとおりです。また、マップ画面に戻りたい時はⒷボタンを押してください。

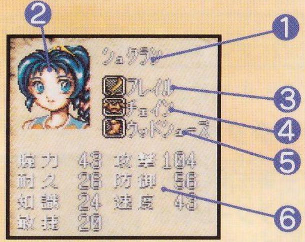


コマンドウィンドウ

コマンドは✚ボタンで選び、Ⓐボタンで決定してください。Item（アイテム）、Magic（特殊能力）、Card（結界のカード）Equip（装備）、Form（隊列）、Diary（日記）、Save（セーブ）、System（システム）の８種類があります。
各コマンドの内容についてはP.17~P.21を参照してください。

キャラクターのステータス表示(ひょうじ)

各(かく)キャラクターのステータスを表示(ひょうじ)します。✚ボタンの上下(じょうげ)で表示(ひょうじ)されるキャラクターを変(か)えることができます。



1. キャラクターの名前(なまえ)
2. キャラクターの顔(かお)グラフィック
3. 装備(そうび)している武器(ぶき)
4. 装備(そうび)している鎧(よろい)
5. 装備(そうび)しているブーツ
6. キャラクターの各能力値(かくのうりょくち)

各(かく)キャラクターの簡易(かんい)ステータス表示(ひょうじ)

パーティ内(ない)のキャラクター全員(ぜんいん)の簡単(かんたん)な状態(じょうたい)が表示(ひょうじ)されます。



LV — 現在(げんざい)のキャラクターのレベル

あと — 次(つぎ)のレベルになるために必要(ひつよう)な経験値(けいけんち)

HP — 現在(げんざい)のHP/最大(さいだい)HP

MP — 現在(げんざい)のMP/最大(さいだい)MP

メニュー画面について

パーティの所持金

現在パーティで所持している金額が表示されます。
「アラビアンナイト」の世界での通貨の単位は「タム」です。



先頭キャラクター



パーティで一番先頭に歩いているキャラクターが表示されます。先頭のキャラクターによって出会う人々の反応が変化することがあります。



特殊移動手段

特殊移動とは物語を進めていくと入手することができる乗り物等のことです。
特殊移動は「全体マップ画面」でのみ使用可能です。
複数の特殊移動を入手した場合はスタートボタンを押すことで切り換えることができます。このメニュー画面で設定した特殊移動手段を「全体マップ画面」で呼び出すことができます。

コマンドウィンドウについて

アイテム



持っているアイテムを調べたり、使ったりするコマンドです。アイテムは大きく「スペシャルアイテム(重要アイテム)」とそれ以外のアイテムに分けられています。

▶アイテムの見かた

メニュー画面で「Item」コマンドを選びⒶボタンで決定します。次にⓁⓇボタンで「ノーマルアイテム」か「スペシャルアイテム」どちらを表示させるか選択します。

✚ボタンでカーソルを操作しカーソルのさしているアイテムの説明を見ることができます。



▶アイテムを使う

使いたいアイテムにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。次にだれに使うかを選び、Ⓐボタンで実行してください。

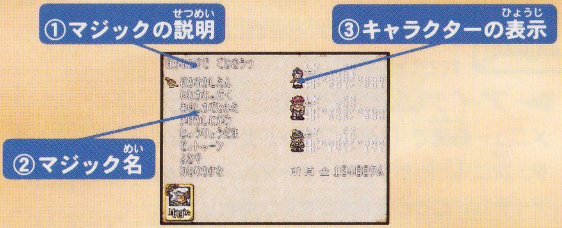
特殊能力



各キャラクターの持っている特殊能力（Magic, Skill）を見ることのできるコマンドです。特殊能力は主人公たちが冒険を続けて、あるイベントをクリアすると身につけていく能力のことです。シュク

コマンドウィンドウについて

ランは精霊（ジン）の召還、イフリートは攻撃魔法といったMagicを、ハーティはSkillという特殊行動を身につけていきます。



▶ マジックの見かた

メニュー画面で「Magic」コマンドを選び、Ⓐボタンで決定します。✚ボタンでカーソルを操作し、カーソルのさしているマジックの説明を見ることができます。（そのマジックを使うことのできるキャラクターが動きます。）

結界のカード

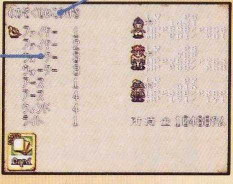


「結界のカード」とは戦闘している地形を任意に自分の有利な地形へと変えてしまう魔力の宿ったカードのことです。

「結界のカード」には「火」や「水」などに代表される９つの属性があり、それぞれの属性に５つのレベルが存在します。

４５種類＋？のカードはそれぞれ異なった力を持ち、主人公たちの力となるでしょう。

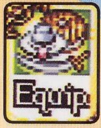
しかし、敵にもこの「結界のカード」を使ってくるモンスターがいるので注意してください。



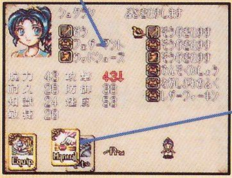
▶カードの見かた

メニュー画面で「Card」コマンドを選び、Ⓐボタンで決定します。✚ボタンでカーソルを操作し、カーソルのさしているカードの説明を見ることができます。

装備



武器や鎧は、持っているだけでは役に立ちません。このコマンドでキャラクターに装備しておきましょう。装備コマンドはプレイヤーが選択する「手動」と最も効果的な装備を自動的に選んで装備してくれる「オート」の2つがあります。



▶装備のしかた

1. メニュー画面で「Equip」コマンドを選び、Ⓐボタンで決定します。
2. どのキャラクターの装備を行うか、Ⓛボタンで選択します。

▼「装備のしかた」は次ページにつづきます

3. 「オート」で装備したい場合はⓇボタンで「AUTO」を選びⒶボタンで決定します。
4. 「手動」の場合は、Ⓡボタンで「MANUAL」を選んでから、✚ボタンの上下で装備したいアイテムを選び、Ⓐボタンで決定します。

隊列



戦闘中の隊列の変更を行うことができます。



►隊列の変更のしかた

1. メニュー画面で「Form」コマンドを選び、Ⓐボタンで決定します。
2. 場所を変更したいキャラクターにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。
3. 次に入れ換えたい場所にカーソルを移動させ、Ⓐボタンで決定します。

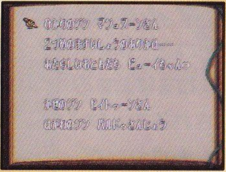
※画面の一番上に表示されているキャラクターが、戦闘画面の手前側に位置します。

日記



このゲームは多数のシナリオをプレイヤーが自由に選択し、プレイできるマルチシナリオタイプのRPGです。
日記コマンドはこれまでクリアしてきたシナリオ

とそのあらすじを表示してくれる大変に便利なコマンドです。



► 日記の見かた

1. メニュー画面で「Diary」コマンドを選び、Ⓐボタンで決定します。
2. ✚ボタンでカーソルを操作し、内容の知りたいシナリオに合わせ、Ⓐボタンで決定します。

※まだクリアしていないシナリオを日記で見ることはできません。

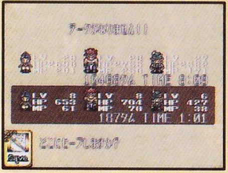
セーブ



ゲーム内容をセーブします。セーブしておくと、あとでゲームを再スタートする時に、その続きからプレイすることができます。

まずはセーブする場所を✚ボタンで選び（セーブは3つまですることができます）Ⓐボタンを押してください。

新たなデータがセーブされます。



システム



ゲーム環境の設定変更を行います。

詳しくはP.10を参照してください。

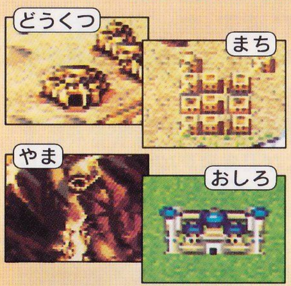
マップ画面について

全体マップ画面



広範囲な地域を移動する時に表示されるマップ画面です。✚ボタンでキャラクターの移動を行います。マップ上にある特定の街やどうくつに入ると自動的にその場所に入る（フィールド画面に切り換わる）ことができます。

► 進入できるポイントについて



全体マップ画面から進入できる場所は全世界にちらばっています。左がその一例ですが、他にもいろいろあります。どこにあるかは冒険で出会う人々の話に耳をかたむけてみてください。きっと様々な形でヒントをくれるはずです。
このポイントをいくつ見つけたかでストーリーが大きく変化してくることでしょう。

特殊移動

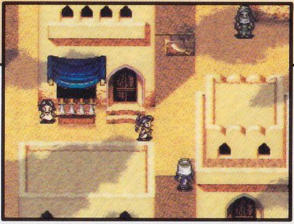


冒険を進めていくと主人公たちは魔法のじゅうたんなど特別な乗り物を手に入れることがあります。この特殊移動を行うことにより、今まで行くことのできなかった場所へ行けるようになります。特別な乗り物を手に入れたら、メニュー画面



でスタートボタンを押して「特殊移動手段」の欄に設定しましょう。設定後は「全体マップ画面」でスタートボタンを押すと、設定した乗り物を呼び出すことができます。

フィールド画面



街やお城、どうくつの中などを移動する時に表示されるマップ画面です。✚ボタンで移動を行います。

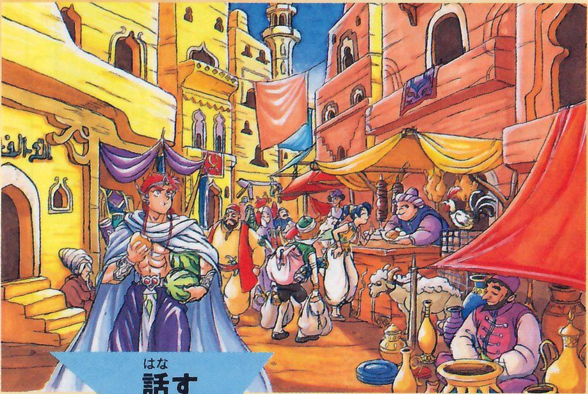
先頭のキャラクターの選択



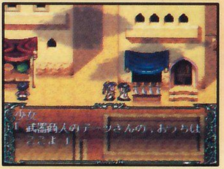
フィールド画面ではパーティの先頭を歩いているキャラクターが画面に表示されます。会話などは先頭のキャラクターが話しかけるようになるので人々の対応が変化します。また、イベントによってはだれが先頭のキャラクターになっているか？によってストーリーが変化するものもあります。セレクトボタンを押すことで先頭のキャラクターを変えることができます。たまには気分を変えて、いつもとちがったキャラクターを先頭にしてみるのも面白いでしょう。

情報収集と買い物

街の中にはバザールやお店などいろいろな施設があります。武器やアイテムを買ったり、宿に泊まって旅の疲れをとったり、目的に応じて利用してください。
また、街の人々に情報を聞けば、そこから新たな冒険のきっかけがつかめたりするでしょう。どの冒険からでかけるかは主人公であるあなたの考え次第なのです。



話す

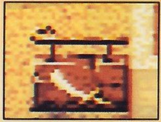


人の前まで移動し、はなしかけたい人物のいる方向へ✚ボタンを押すと自動的に主人公たちが話しかけてくれます。パーティの先頭にいるキャラクターが話しかけるので、それによって話しかけられた人物の対応が変化することもあります。セリフの右下に「▽」マークが点滅している時はⒶボタンを押すと会話の続きが表示されます。

お店について

戦闘でお金が貯まったら、武器や防具、アイテムをそろえていきましょう。

◎お店には武器や防具を売っている武器屋といろいろなアイテムを売っている道具屋があります。



武器屋



道具屋

買い物のしかた

お店に入ったらカウンターにいるお店の人に話しかけてください。買い物をする時には「BUY」を、アイテムを売る場合は「SALE」をⓇボタンで選択してください。



▶



買う



お店のリストの中から買いたい物を選んでⒶボタンで決定してください。そのあと買いたい個数を✚ボタンで選びⒶボタンで決定してください。

売る



自分の持っているアイテムのリストの中から売りたい物を選んでⒶボタンで決定してください。

戦闘画面

マップ画面の移動中などに敵に出会うと、戦闘画面になります。



戦闘は以下の手順で進行していきます。

1. 行動の選択

最初にパーティ全体の行動を決定します。
✚ボタンで行動を選び、Ⓐボタンで決定します。



攻撃　敵に対してパーティで攻撃を行います。次の手順の「攻撃方法」に進みます。



結界のカード　このターンで使用する「結界のカード」を選択します。使用するカードにカーソルを合わせ、Ⓐボタンで決定します。その後、次の手順の「攻撃方法」に進みます。使用したカードはなくなってしまいますが、敵との戦闘に勝つと自動的に１枚補充されます。持てる「結界のカード」の最大数は１６枚です。



オート　キャラクターが自動的に戦闘を行います。ただし、通常攻撃のみで戦います。Magicなどの特殊攻撃はしません。



逃げる　戦闘から逃げます。ただし、必ず逃げられるとは限りません。

2. 攻撃方法

「行動の選択」で「Attack(攻撃)」か「Card(結界のカード)」を選んだ場合、次に「攻撃方法」を選択します。各キャラクターごとに✚ボタンで攻撃方法を選び、Ⓐボタンで決定します。全員の攻撃方法が決定すると敵との戦闘が始まります。



攻　撃　通常攻撃です。各キャラクターの得意な方法で敵を攻撃します。



アイテム　持っているアイテムを使用します。使用したいアイテムにカーソルを合わせⒶボタンで決定し、その後使いたいキャラクターを選択します。



特殊能力　各キャラクターの身に付けている特殊能力を使って攻撃します。詳しくはP.29を参照してください。

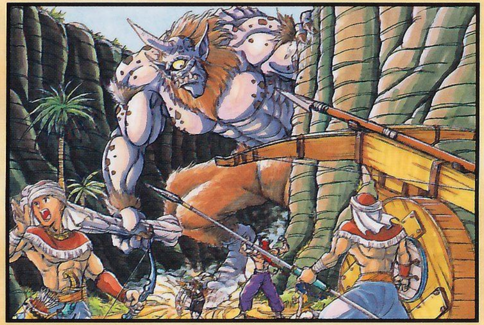


防　御　敵の攻撃から身を守ります。(受けるダメージは約半分になります)

▶状態変化

戦闘中に敵の攻撃などでキャラクターの状態が変化することがあります。

毒		毎ターン終了時にダメージを受けます。 戦闘が終了すると回復します。
麻痺		アイテムで回復させない限りプレイヤーは動かせません。戦闘が終わると回復します。 パーティ全員が麻痺になるとGAME OVERです。
眠り		眠っている間はプレイヤーが動かすことはできません。 攻撃を受けると目が覚めます。
沈黙		アイテムで回復させない限り、そのキャラクターは術を使うことができません。 ハーティの特殊効果は使用できます。
混乱		敵味方区別無く攻撃を行います。 攻撃を受けると正気に戻ります。



特殊能力（Magic,Skill）について

各キャラクターそれぞれが持っている特別な力。それが特殊能力です。特殊能力を使うとキャラクターのMPが消費されます。特殊能力は主人公たちが冒険を続けていくことによってどんどん身についていきます。

シュクランの特殊能力

召還魔法

シュクランの特殊能力は「精霊（ジン）の召還」です。しかし精霊（ジン）を召還するためには、この世界のどこかにあるという「魔宝（まほう）」を手に入れなければなりません。「魔宝」は精霊が封印されているという宝物です。この世界にはイフリートの指輪を含め、9つの「魔宝」が存在すると伝えられています。この「魔宝」を手にいれ、精霊の召還を行った時、精霊があらわれ、シュクランたちといっしょに戦ってくれます。精霊は自分の考えで行動し、ある一定の時がたつと魔宝の中に帰って行きます。

魔宝：ゼイトゥーンの石板





風の精霊：ゼイトゥーン



イフリートの特殊能力

攻撃魔法

もともと精霊の王であったイフリートはさまざまな攻撃魔法を持っていました。しかし、大魔術師・スレイマンに魔水晶という形でその力のほとんどを封印されてしまったイフリートは、最初はその魔法を使うことができません。しかし、冒険をつづけていけば、必ず世界のどこかにある魔水晶を手に入れることができるはずです。魔水晶を手に入れたイフリートは、その封じられていた力をとりもどし、さまざまな攻撃魔法を使うことができるようになるでしょう。



魔法	属性	効果
炎の支援	火	炎の矢で敵１体を攻撃する
岩の圧迫	地	岩が敵１体を包みこみダメージを与える
嵐の出向かえ	風	たつまきが敵１体を包む
影の死神	闇	死神が敵１体を攻撃する
重力球	鋼	鋼の球がとんで敵１体を攻撃する

※この他にも手に入れた魔水晶によってイフリートはいろいろな攻撃魔法を覚えていきます。

ハーティの特殊能力

スキル攻撃

盗賊であるハーティは敵にダメージを与える以外にもいろいろな技を持っています。これらの技を使ってイフリートたちを援護すれば戦闘も有利に展開することができるでしょう。





スキル攻撃	効果
吹き矢	敵１体に毒を与える
眠りの砂	敵１体を眠らせる
めくらまし	敵１体の命中率を下げる
防具はがし	敵１体の防御力を下げる
くすねる	敵からアイテムを盗む

※この他にもハーティは成長していけば、いろいろなスキル攻撃を覚えていきます。

「結界のカード」について

「結界のカード」には９つの属性とそれぞれ１～５までのレベルがあります。

属性

火⟷水　地⟷風　光⟷闇　鋼⟷樹木

↕

月

※１ ⟷ は相反する属性を示します。
※２「月」は月以外のすべての属性と影響しあいます。

カードのレベル	結界発動力	発動後の効力
レベル １	弱	大
レベル ２		
レベル ３		
レベル ４		
レベル ５	強	小

カードのレベルは１～５までの５段階があります。戦闘でカードを使用した場合、まず結界発動力の判定が起きます。もし、敵もカードを使用してきた場合、この結界発動力を比べ、強い方（数字の大きい方）のカードの結界が発動します。発動したあとの効果は、レベルの数字が小さい方が強い効力を発揮します。

「結界のカード」は最大１６枚まで持つことが可能です。また、戦闘中にカードを使用するとそのカードは魔力を失い、消えてしまいます。しかし、敵との戦闘に勝利すると１枚だけ次のカードを入手することができます。

カードの種類

属性	マーク	レベル	効果
火		1	火の属性攻撃（大）
		2	攻撃力アップ
		3	火の属性攻撃（中）
		4	攻撃力アップ
		5	火の属性攻撃（小）
水		1	毎ターン魔力回復（大）
		2	水の属性攻撃（中）
		3	毎ターン魔力回復（中）
		4	水の属性攻撃（小）
		5	毎ターン魔力回復（小）
地		1	防御力アップ（大）
		2	地の属性攻撃
		3	防御力アップ（中）
		4	地の属性攻撃
		5	防御力アップ（小）
風		1	風の属性攻撃（大）
		2	敏捷力アップ
		3	風の属性攻撃（中）
		4	敏捷力アップ
		5	風の属性攻撃（小）
光		1	魔法攻撃２倍 （攻撃魔法を２倍にする）

▼「カードの種類」は次ページにつづきます

「結界のカード」について

属性	マーク	レベル	効果
光		2	光の属性攻撃（中）
		3	絶対クリティカル（必ずクリティカルヒットがでる）
		4	光の属性攻撃（小）
		5	属性攻撃無力化
闇		1	闇の属性攻撃（大）
		2	味方の回避率が上がる
		3	闇の属性攻撃（中）
		4	味方の回避率が上がる
		5	闇の属性攻撃（小）
鋼		1	鋼の属性攻撃（大）
		2	敵がもっているお金をうばう
		3	鋼の属性攻撃（中）
		4	敵がもっているお金をうばう
		5	鋼の属性攻撃（小）
樹木		1	毎ターン回復（大）
		2	樹木の属性攻撃（中）
		3	毎ターン回復（中）
		4	樹木の属性攻撃（小）
		5	毎ターン回復（小）
月		1	魔法攻撃無力化
		2	月の属性攻撃（中）
		3	物理攻撃無力化
		4	月の属性攻撃（小）
		5	カード無力化

武器(ぶき)

シュクラン用(よう)武器(ぶき)



○ つえ



○ ムチ



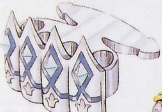
○ ジャンビア

イフリート用(よう)武器(ぶき)



○ グローブ

○ メリケンサック





○ ブレードナックル

ハーティ用(よう)武器(ぶき)

○ ダーツ





○ チャクラム



○ ボーラ

鎧(よろい)・ブーツ

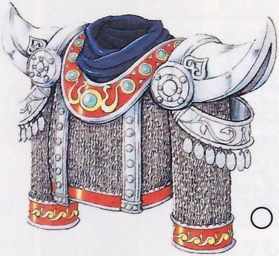
鎧(よろい)



○ マント



○ レザージャーキン



○ チェイン

ブーツ



○ サンダル



○ ブーツ



○ レザーシューズ



○ スパイクシューズ

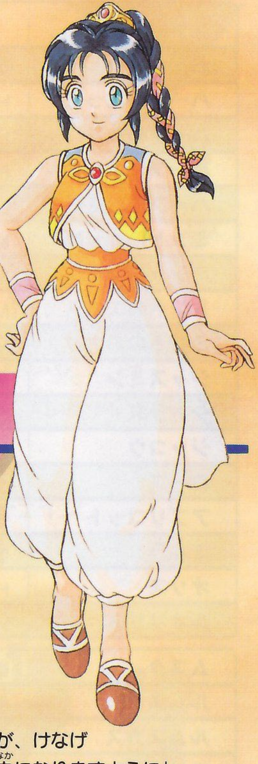
アイテム

アイテム名	効果
おべんとう	体力20回復
ハーブのはっぱ	HP200回復
ハーブのたね	HP700回復
ハーブのエキス	HP2000回復
ハーブのおさけ	HP全回復
ミントのはっぱ	MP50回復
ミントのたね	MP100回復
ミントのエキス	MP500回復
ミントのおさけ	MP全回復
ジャスミン	毒回復
シトラス	麻痺、沈黙回復
ジャコウ	眠り回復
ローズ	全状態回復（気絶以外）
アプリコット	気絶回復（体力１）
ミルラ	気絶回復、HP500（個）
オリス	HP MP全回復（個）気絶回復
ルオリリス	HP MP全回復（全）

ムスク	単体攻撃中
ルムスク	全体攻撃中
ルムスカス	単体攻撃大
スリープフラワー	眠りを与える
パラレイズ	麻痺を与える
ポワズン	毒を与える
ソレント	魔法を使えなくする
ストール	逃走

キャラクター紹介





シュクラン

～主人公の少女～

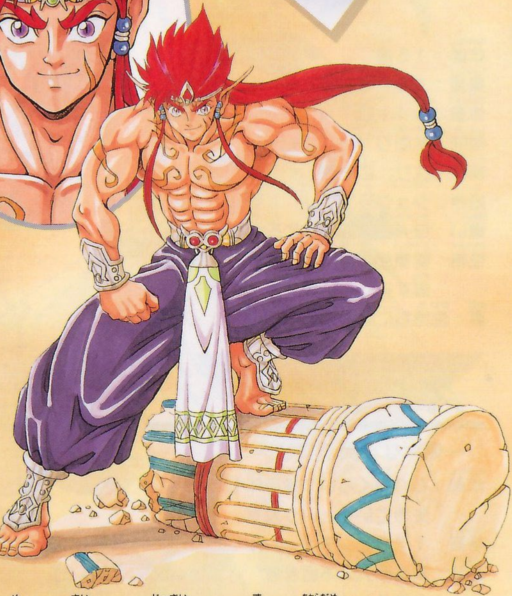
年齢：15歳
身長：153センチメートル
体重：40キロ
3サイズ：上から72、52、76
趣味：お買い物
特技：すぐ転ぶ(?)
好き：甘いお菓子
嫌い：デーヴ、争い事
性格：お人好しで馬鹿正直、鈍くさいが、けなげ
夢：「みんなが、仲良く暮らせる世の中になりますように」

両親を小さい頃に亡くし、母親の従姉妹と、その夫の家で育てられる。シュクランは、「おばさん」「おじさん」と呼んでいる。子供の頃から、おばさんにこき使われてきたという不幸な生い立ちのわりに、全然、屈折していない。明るくけなげで、素直な少女。「鈍くさい」「大ボケ」という説もある。

イフリート

～指輪の魔神～





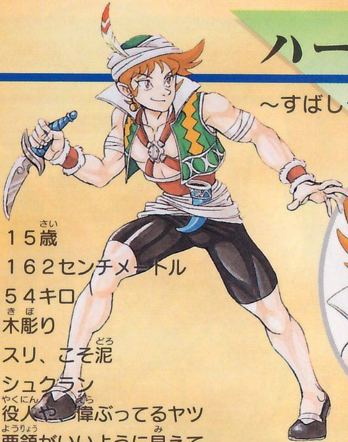
年齢：見た目は18歳くらい。実際は1000年以上生きている
身長：185センチメートル
体重：89キロ
趣味：昼寝、うまい物を食うこと
特技：力持ち、魔法を使える

好き：力試し、ケンカ
嫌い：説教、負けること
性格：威張りん坊でワガママ
夢：失った力を取り戻し、再び精霊王になること

キャラクター紹介

ハーティ

～すばしっこい少年泥棒～





年齢：15歳
身長：162センチメートル
体重：54キロ
趣味：木彫り
特技：スリ、こそ泥
好き：シュクラン
嫌い：役人や、偉ぶってるヤツ
性格：要領がいいように見えて、
　　　損することが多い
夢：金持ちになること

スレイマン

～偉大なる魔法使い～





年齢：50歳くらい？何百年も
　　　生きているという説も。
身長：170センチメートル
趣味：術の研究、不届き者
　　　を懲らしめること
好き：古美術品
嫌い：アボガド
備考：イフリートを負か
　　　した大魔法使い。
　　　謎の敵によって倒さ
　　　れてしまう。

マジュヌーン

～光のジン（敵のボス）～



外見年齢：２０歳
身長：１９４センチメートル
趣味：おいしいお茶を煎れること
好き：曙光、夕焼け
嫌い：人間
備考：尊大で自信家。イフリートへの敬愛が、反動で一気に恨みつらみに。

ギシル

～炎のジン～



(ギシルのランプ)



外見年齢：１２歳
身長：１３８センチメートル
趣味：暴れること
好き：火事、たき火
嫌い：マリード
備考：ワガママで考えなし、単純、一直線。



マリード

～水のジン～

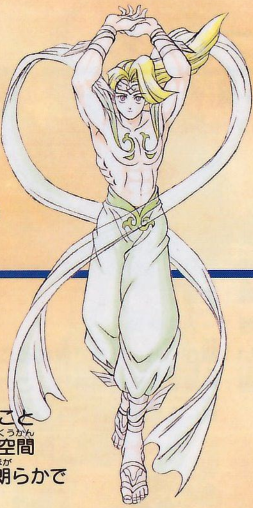


(マリードの鏡)

外見年齢：２３歳
身長：１９０センチメートル
趣味：散歩
好き：水面に波紋を起こす静かな雨
嫌い：動物（特に猫）
備考：結構、苦労性で厳格。ギシルの教育係のつもりでいる。



（ゼイトゥーンの石板）



ゼイトゥーン

～風のジン～

外見年齢：１６歳
身長：１７１センチメートル
趣味：空を飛ぶこと
好き：高い木や塔の上で昼寝をすること
嫌い：洞窟や屋内などの閉鎖された空間
備考：細やかな気遣いをし、いつも朗らかで礼儀正しい。



ジャンビーア

～大地のジン～



（ジャンビーアの短剣）

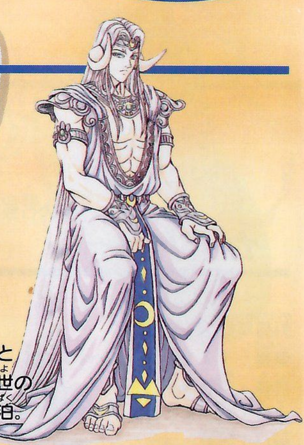
外見年齢：２６歳
身長：２７５センチメートル
趣味：花壇を作ること、動物と遊ぶこと
好き：平和、イフリート様、マジュヌーン様
嫌い：なし
備考：心やさしく、思考に偏りがなく、義を重んじる軍人タイプ。

フィッダ

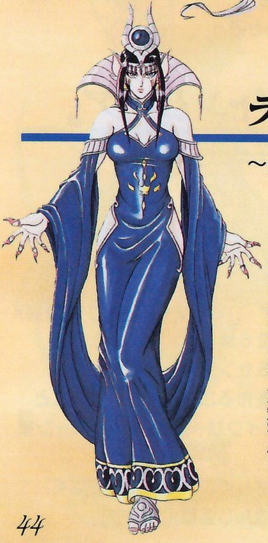
～銀、月光のジン～



(フィッダの羊皮紙巻物)



外見年齢：２０歳
身長：１７８センチメートル
趣味：読書
好き：一人の時間
嫌い：騒がしさ、大勢で群れること
備考：無愛想なほど物静か、この世の
　　　何にも執着を持たない。淡泊。



ライラ·ライル

～夜、闇のジン～

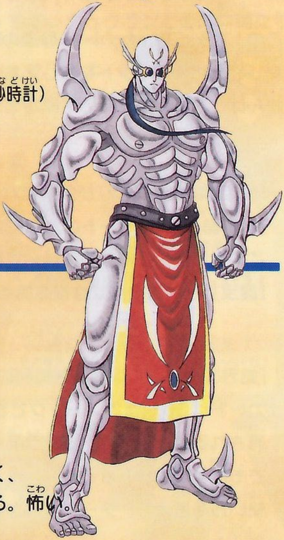


(ライラの香油入れ)

外見年齢：２３歳
身長：１７４センチメートル
3サイズ：上から９２、６０、９５
趣味：占い、おしゃれをすること
好き：宝石、ドレス
嫌い：人間となれ合うイフリート（？）
備考：高飛車で支配欲、権力欲が強い。
　　　イフリートの元恋人。



（バルドゥの砂時計）



バルドゥ

～鋼、鉱物のジン～

外見年齢：２２歳
身長：２００センチメートル
趣味：体の刃を研ぐこと、水浴び
好き：自分
嫌い：自分を尊敬しないヤツ
備考：威張りん坊でプライドが高く、
自分を誰よりも強いと信じる。怖い。



ミシュミシュ

～緑、樹木のジン～



（ミシュミシュの竪琴）

外見年齢：７歳
身長：１１２センチ
メートル
3サイズ：ヒ・ミ・ツ
趣味：歌を歌うこと
好き：クリヤット（恋人と決めている）
嫌い：寒いこと、バルドゥ
備考：明るく、素直、おませでお節介。
クリヤットのお嫁さんになりたい。

ゲームプレイのアドバイス



この「アラビアンナイト ～砂漠の精霊王～」を思いきり楽しむためのポイントをおしえちゃうわ！ みんな、がんばってこの国に真の平和をもたらしてネ♥

●世界に散らばる「魔宝」と「魔水晶」!!

「魔宝」は精霊（ジン）が封印されている特別なアイテム。
「魔水晶」はイフリートの力が封じ込められている宝石のこと。
この世界を平和にするには、この２つの秘宝が不可欠なの！
「魔宝」と「魔水晶」は複数あるから必ずさがしだしてね！

●戦闘の新要素、「結界のカード」!!

「結界のカード」は戦闘を有利に進めるための重要なポイントなの。カードは16枚までストックできるし、敵に勝てば１枚自動的に補充されるの。このカードをうまく使えば、自分よりレベルの高い敵でも倒すことができるわ。
使い方を考えて、デーヴなんかに負けないでね!!

●街の人々の情報には耳をかたむけて！

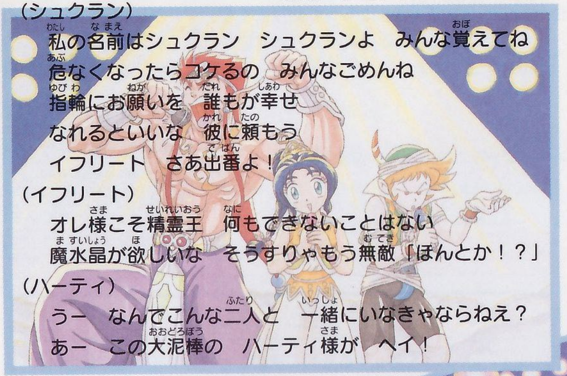
この国にはいろいろな事件で困っている人たちがたくさんいるの。「魔宝」や「魔水晶」をさがすことも、もちろん大切だけどそんな人たちに出会ったら、やっぱり助けてあげなくっちゃ！ いいことをしていれば、きっと私たちのところにも幸運の女神様がほほえんでくれると思うわ！

●たまには過去をふりかえってみて！「日記」コマンド!!

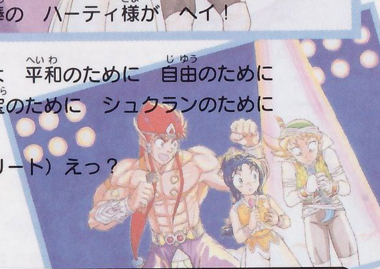
私たちがしてきた冒険の数々は私の「日記」にしるしてあるわ。
次にどうしようか悩む時なんかは一度「日記」をみて今までのことをふりかえってみるのもいいかも。
もし、空欄があったら、まだしのこした冒険があるってこと。
ぜ～んぶ　うまるまでがんばりましょ!!

アラビアンナイトの唄（シュクランのフィールド曲）

作曲：パンドラボックス
作詞：パンドラボックス
歌唱：シュクランとその仲間たち



（シュクラン）
私の名前はシュクラン　シュクランよ　みんな覚えてね
危なくなったらコケるの　みんなごめんね
指輪にお願いを　誰もが幸せ
なれるといいな　彼に頼もう
イフリート　さあ出番よ！
（イフリート）
オレ様こそ精霊王　何もできないことはない
魔水晶が欲しいな　そうすりゃもう無敵「ほんとか！？」
（ハーティ）
うー　なんでこんな二人と　一緒にいなきゃならねえ？
あー　この大泥棒の　ハーティ様が　ヘイ！



さあさあ行くわよ　平和のために　自由のために
魔法のために　宝のために　シュクランのために

（シュクラン＆イフリート）えっ？

（ハーティ）ポッ

使用上のお願い

- ●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。
- ●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- ●シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油で拭かないでください。
- ●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

●パッケージ及び取り扱い説明書に使用している画面写真は、開発段階のものになっており商品と一部異なる場合がありますのでご了承ください。
●ゲーム内容についての電話でのお問い合わせは、一切、お答えできませんのでご了承ください。
●商品には万全の注意をはらっておりますが、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合がありますので、万一誤作動等を起こすような場合がございましたら、弊社まで、ご一報くださいますようお願いいたします。

株式会社 タカラ

タカラお客さまサービスセンター

東京 〒125 東京都葛飾区青戸4-19-16
TEL (03)3602-3030

大阪 〒567 大阪府茨木市宮島2-2-20
TEL (0726)38-7811

※電話受付時間：月～金曜日(除く祝日)10時～17時

⚠警　告（けいこく）

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

⚠注　意（ちゅうい）

保護者の方へ、必ずお読み下さい。

●健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
●長時間使用するときは、適度に休憩してください。めやすとして1時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
●スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。
●取り扱い説明書を必ず読んでから使用してください。
●遊びすぎに注意して目を大切にしましょう。
●記憶内容が変化・消失したことによる損害については、弊社は一切その責任を負いませんのでご了承ください。

発行　1996・6